VNÍMÁNÍ DIGITÁLNÍCH HER JAKO VZDĚLÁVACÍHO MÉDIA ŽÁKY ZÁKLADNÍCH ŠKOL

Karel Picka

Klíčová slova: digitální hry, GBL, dotazník, ICT

Cílem výzkumného šetření mezi žáky základních škol je zjistit, jestli přemýšlejí nad digitálními hrami i jako nad vzdělávacím médiem a zda se již s digitálními hrami v rámci vyučování setkali. Dalším cílem je pak zjistit, zda žáci využívají herního média v domácím učení a jaké problémy ve hrách jako vzdělávacím nástroji vidí. Výzkumná studie navazuje na předešlý výzkum (Picka, 2017), který mapoval vnímání digitálních her učiteli základních škol. Studie mezi žáky je dalším krokem v pochopení možností digitálních her na poli vzdělávání.

Práce navazuje na předešlý výzkum (Picka, 2017) mezi učiteli, který zkoumal jejich pohled na digitální hry ve vzdělávání. Taktéž je práce inspirována obdobnými studiemi ze zahraničí, například ze Skotska, Nizozemí (Hainey et al., 2013) nebo Belgie (Bourgonjon, Valcke, Soetaert, & Schellens, 2010).

Cílem výzkumu je popsat žákovský přístup ke vzdělávacím digitálním hrám a jejich zkušenosti s tímto médiem. Výzkum bude sestávat z dotazníku, který bude pokrývat problematiku využívání digitálních her ve vzdělávání z pohledu žáků. Bude distribuován online na školy po celé České republice. Design výzkumu počítá s 400 až 500 participanty z druhého stupně základních škol. Získaná data budou dále analyzována pomocí statistických metod.

Výstupy výzkumného šetření reagují na otázky jako: Setkávají se žáci s digitálními hrami v rámci vyučování? Využívají žáci hry v domácím učení? Jaké přínosy a problémy žáci v digitálních hrách ve vzdělávání vidí? Na konferenci budou představeny první závěry z dotazníkového šetření a statistická data.

Bibliografie

Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., & Schellens, T. (2010). Students' perceptions about the use of video games in the classroom. *Computers & Education,* 51(54), 1145-1156.

Brom, C., Šisler, V., & Slavík, R. (2010). Implementing digital game-based learning in schools: augmented learning environment of 'Europe 2045'. *Multimedia Systems*, 16(1), 23–41.

Hainey, T., Westera, W., Connolly, T. M., Boyle, L., Baxter, G., Beeby, R. B., & Soflano, M. (2013). Students' attitudes toward playing games and using games in education: Comparing Scotland and the Netherlands. *Computers & Education*, 53(69), 474–484.

Hiller A. Spires , James C. Lester, (2016) "Game-based learning: creating a multidisciplinary community of inquiry", *On the Horizon*, 24 (1), 88 – 93

Picka, K. (2017). Digitální hry ve výuce z pohledu učitelů. *Journal Of Technology And Information Education,* 9(1), 156-174.